

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

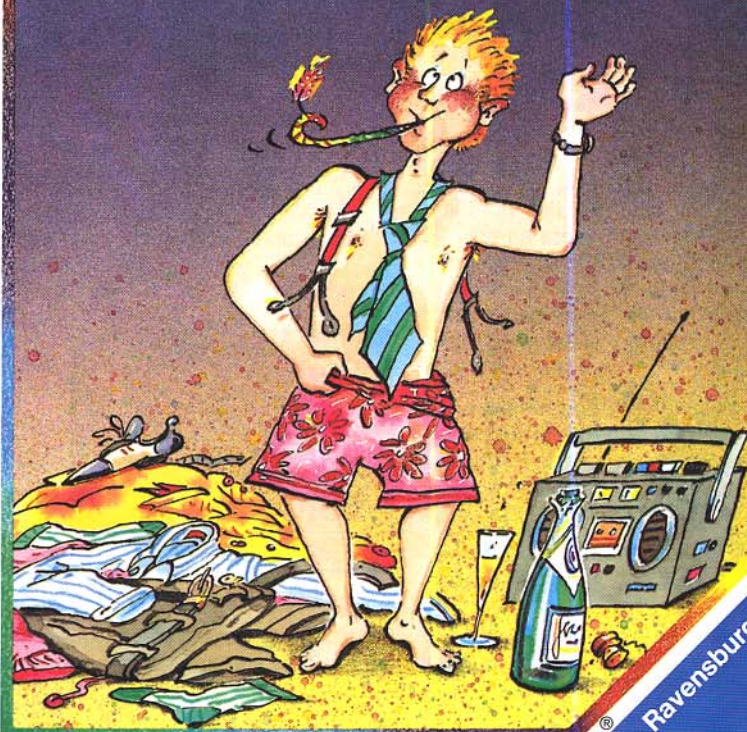
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



PARTY ★ TIME

Jeu de cartes... coquin



Ravensburger



Jeu Ravensburger® N° 01 276 3
Auteur: R. v. Even
Maquette: K. Meint

Un jeu de cartes audacieux,
à partir de 10 ans.
Pour 2 à 6 joueurs.

Contenu: 1 plan de jeu
1 pion
48 cartes à jouer
6 silhouettes (avec
4 bandes de vêtement
prédécoupées)
20 pastilles
1 règle du jeu

But du jeu

Qui gardera sa silhouette la plus
vêtue jusqu'à la fin du jeu?
Le perdant sera le joueur dont la
silhouette se retrouvera en pre-
mier en sous-vêtements.



Préparation

... est bref, mais nécessaire:

- Chaque joueur choisit une silhouette et la couvre avec les 4 bandes de vêtement appropriées.
- Le pion, représenté par une bouteille de champagne, est placé sur la case fatale (étoile). Il va se déplacer sur le plan de jeu, mais malheur à celui qui lui fera traverser cette case.

Les 48 cartes à jouer doivent être bien mélangées, ensuite chaque joueur en prend 3. Chacun évite de les montrer aux autres. Les cartes restantes sont posées sur une pile à côté du plan de jeu de manière à ne pas être vues.



Ce n'est qu'en cours de jeu que les pastilles sont utilisées.

Le jeu commence

Le joueur le plus âgé commence. Il choisit l'une des 3 cartes qu'il a reçues et la pose sur la table pour que tout le monde puisse la voir.



Ensuite, il avance la bouteille de champagne d'autant de cases que sont inscrits de points sur la carte (1, 2, 3, 4 ou 5). Il est recommandé de jouer une carte chiffrée au début du jeu.



Dans notre exemple, la bouteille de champagne avance de 3 cases. La carte jouée reste sur la table et le joueur en retire une nouvelle. Chaque joueur a toujours 3 cartes en main.

Si, après avoir joué une carte, la bouteille de champagne atterrit sur:

- une case verte, on gagne une pastille en récompense. Pour savoir pourquoi cette pastille est intéressante, rappelez-vous à la page 6.
- une case rouge, cela signifie qu'il faut rendre une pastille. Celui qui n'en possède pas, ne peut évidemment pas en rendre.
- une case neutre, rien ne se passe.

Après avoir avancé la bouteille et après avoir reçu ou rendu une





pastille, votre tour est terminé. C'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Lui aussi joue une carte et avance la bouteille de champagne en fonction de cette carte.

Plus la bouteille s'approche de la case fatale, plus le jeu devient palpitant:



celui qui est obligé de traverser (et non de s'arrêter sur) la case fatale lors d'un nouveau tour, perd l'une de ses quatre bandes de vêtement.

Et malheur à celui qui est le premier à ne plus avoir de bandes de vêtement. Il reste en sous-vêtements et a perdu la partie.

Mais doucement, on n'en est pas encore là. Pour éviter ce genre de situation, il existe un grand nombre de...



Cartes spéciales

A tout moment il est possible de jouer une carte spéciale à la place d'une carte chiffrée. Elle sert à éviter le saut impardonnable par-dessus la case fatale. Il est conseillé d'utiliser les cartes spéciales surtout quand la bouteille de champagne s'approche de la case fatale ou même au moment où elle se trouve déjà sur cette case.

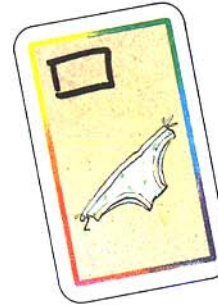
Les cartes spéciales ont les significations suivantes:



La bouteille de champagne reste sur la case où elle se trouve.



Puis, c'est au tour du joueur assis à droite. Ensuite le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Celui qui joue cette carte, met le joueur suivant dans l'embarras, car il l'oblige à retirer une bande de vêtement puis à jouer, puisque c'est son tour.



Déplacer la bouteille de champagne directement sur la case fatale.



Les mains du voisin de gauche doivent sûrement commencer à trembler.

Tout de suite après avoir joué cette carte, il est obligé de prendre la première carte de la pile, la regarder et exécuter ce qui lui est demandé.

Exceptionnellement, il n'a pas le choix parmi les 3 cartes qu'il a en main. Dès qu'il a joué, c'est au tour du joueur suivant.

Astuce:

Le plus judicieux est de jouer cette carte spéciale lorsqu'on est sur la case fatale ou un peu avant.



La signification des pastilles

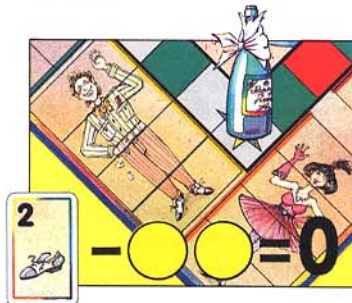
Lorsqu'un joueur parvient à poser la bouteille de champagne sur une case verte, il reçoit une pastille.

ATTENTION: celui qui ramasse plus de 3 pastilles, les perd toutes.

Les pastilles peuvent être utilisées pour éviter que la bouteille de champagne n'aille au-delà de la case fatale.

En remettant une pastille, on ôte «1» à la valeur de la carte chiffrée. Celui qui rend 2 pastilles, a le droit de soustraire 2 de la carte chiffrée qu'il vient de jouer, etc...

Exemple:



La bouteille de champagne est placée sur la case fatale. Un joueur a dans sa main 3 cartes chiffrées valant «2», «2» et «3».

En outre, il a ramassé 2 pastilles. Comme il ne possède aucune carte spéciale, qui pourrait le sauver du danger qui menace au-delà de la case fatale, il joue sa carte chiffrée portant la valeur «2», et rend en même temps 2 de ses pastilles. Cela provoque la diminution de la valeur de sa carte chiffrée à la valeur, en d'autres termes, il n'est pas obligé d'avancer la bouteille de champagne et par conséquent, il ne perd aucune bande de vêtement. Bravo!



Pioche épuisée

Le joueur, qui a pris la dernière carte de la pioche, prend toutes les cartes déjà jouées, les bat et les met à côté en guise de nouvelle pioche.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que le premier joueur a perdu les quatre bandes de vêtement. Bien sûr, il y a aussi un gagnant. C'est le joueur, qui est, au même moment, en possession du plus grand nombre de bandes de vêtement.

Il est fort probable que plusieurs joueurs parviennent à sortir sans trop de dommages de cette aventure. Dans ce cas-là, ils ont gagné ensemble.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Editions Ravensburger Attenschwiller, France

